



# UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

## TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

El juego como recurso de enseñanza-aprendizaje en el área de música en la etapa de primaria

Autor/es

CELIA SADORNIL APARICIO

Director/es

CARLOTA ALDAYTURRIAGA MIERA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2017-18



***El juego como recurso de enseñanza-aprendizaje en el área de música en la etapa de primaria***

, de CELIA SADORNIL APARICIO

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2018

© Universidad de La Rioja, 2018

[publicaciones.unirioja.es](http://publicaciones.unirioja.es)

E-mail: [publicaciones@unirioja.es](mailto:publicaciones@unirioja.es)

# TRABAJO FIN DE GRADO

## Título

**El juego como recurso de enseñanza-aprendizaje en el área de música en la etapa de primaria / The game as a teaching-learning resource in the área of music in the primary stage**

---

## Autor

Celia Sadornil Aparicio

---

## Tutor/es

Carlota Aldayturriaga Miera

---

## Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

---

## Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2017/18



**UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA**

## **Resumen**

En el siguiente trabajo se pretende presentar una serie de juegos educativos destinados al área de música, como medio de enseñanza-aprendizaje y ludificación de la enseñanza, con el objetivo de adquirir los conocimientos y objetivos propuestos. Por ello, se proponen diversos juegos que son llevamos al aula y analizados posteriormente según su eficacia, funcionalidad, atractivo y enriquecedor.

La propuesta está dirigida a niños de Educación Primaria, una etapa en la que el aprendizaje a través del juego es fundamental para la adquisición de un aprendizaje significativo. Además, diversos estudios destacan los beneficios del juego en los niños y diversas formas de incluirlos como un recurso didáctico más en la enseñanza. Por otra parte, cabe destacar la importancia de la creación de un ambiente óptimo de trabajo en el que el alumno pueda desarrollar sus capacidades, sentirse motivado por aprender, relacionarse con los demás compañeros y disfrutar de su aprendizaje.

## **Palabras clave**

Juego, educación musical, aprendizaje significativo, motivación, creatividad.

## **Abstract**

The following work is intended to present a series of educational games aimed at the area of music, as a means of teaching-learning and education, with the aim of acquiring the knowledge and objectives proposed. Therefore, various games are proposed that are taken to the classroom and later analyzed according to their effectiveness, functionality, attractiveness and enrichment.

The proposal is aimed at primary school children, a stage in which learning through play is fundamental to the acquisition of meaningful learning. In addition, various studies highlight the benefits of play in children and various ways to include them as a didactic resource in teaching. On the other hand, it is important to highlight the importance of creating an optimal working environment in which the student can develop their skills, feel motivated to learn, interact with other colleagues and enjoy their learning.

## **Keywords**

Game, music education, meaningful learning, motivation, creativity.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>3</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>5</b>
3.1. EL JUEGO.....	5
3.2. BENEFICIOS DE LA LUDIFICACIÓN.....	5
3.3. EL JUEGO COMO RECURSO .....	6
3.4. LA ENSEÑANZA DE LA MÚSICA A TRAVÉS DEL JUEGO.....	7
3.5. CREACIÓN DE JUEGOS Y PUESTA EN PRÁCTICA.....	8
3.6. PAPEL DEL EDUCADOR.....	14
<b>4. DESARROLLO.....</b>	<b>15</b>
4.1. ENCIENDE LA BOMBILLA.....	15
4.2. DOMINÓ.....	16
4.3. LINCE.....	17
4.4. JUEGO CON INSTRUMENTOS MUSICALES.....	19
4.5. THIS IS A.....	20
4.6. LA CADENA MUSICAL.....	21
4.7. TELÉFONO ESTROPEADO MUSICAL.....	22
4.8. ESCONDERITE MUSICAL.....	24
4.9. JUEGOS AUDITIVOS.....	24
4.9.1. Palabras rítmicas.....	25
4.9.2. El coro.....	25
4.10. JUEGOS TRADICIONALES QUE TRABAJAN LA EDUCACIÓN MUSICAL.....	27
4.11. PUESTA EN PRÁCTICA.....	28
4.12. RESULTADOS.....	29
<b>5. CONCLUSIONES.....</b>	<b>37</b>
<b>6. REFERENCIAS.....</b>	<b>39</b>
<b>7. ANEXOS.....</b>	<b>41</b>

## **1. INTRODUCCIÓN**

La enseñanza a lo largo de la historia, ha sufrido una gran cantidad de transformaciones y se han ido incluyendo nuevas metodologías, técnicas y estrategias para favorecer el aprendizaje del alumnado, correspondiente de cada época. Sin embargo, aún hay cierta discusión sobre cuál es la mejor forma y la metodología más adecuada que responda con las necesidades del alumnado hoy en día ya que hay confrontación de opiniones entre varios pedagogos y didactas.

Actualmente, se está incrementando el uso de recursos diferentes en el aula para fomentar la motivación y enfocar el aprendizaje de una forma más innovadora y atractiva. Entre estos recursos se encuentra el juego.

En este trabajo se han planteado diferentes objetivos concretos que se pretenden conseguir con su realización. Se ha realizado una fundamentación teórica basada en diversas fuentes, como por ejemplo libros, estudios, artículos, páginas webs, publicaciones y trabajos de diversos autores y también los documentos vigentes educativos que son imprescindibles para la realización de este trabajo.

En esta fundamentación teórica se presenta el juego como un recurso muy importante a la hora de enseñar cualquier materia en el aula. Se justificará la necesidad del juego para el aprendizaje desde la más temprana edad del niño, los beneficios del mismo en el desarrollo psicoevolutivo y para la enseñanza y aprendizaje en el aula.

También se hace referencia a la enseñanza de la asignatura de música en el colegio, ya que está bastante infravalorada, utiliza una metodología muy tradicional y el alumnado no suele adquirir la suficiente motivación para el aprendizaje de música, por lo que en la mayoría de los casos no existe un aprendizaje significativo, a pesar de la importancia de la música en el desarrollo integral del niño.

De esta forma, también se contemplarán distintos estudios y opiniones de autores sobre la enseñanza de música a través de la ludificación, la creación de juegos y cómo poner en práctica los juegos en el aula de una forma óptima. Por último se hará referencia a el papel que tiene el educador para llevar a cabo este recurso en el área de música.

En el desarrollo del trabajo, se proponen diversos juegos musicales para poner en práctica en el aula, que serán puestos en práctica en el aula, evaluados y con las propuestas de mejora correspondientes.



## **2. OBJETIVOS**

Este trabajo se presenta a través de unos objetivos propuestos que se desarrollarán a lo largo del mismo. Son los siguientes:

- Proponer una nueva forma de aprendizaje de la música, alejada del método tradicional, en la etapa de primaria, basada en el juego.
- Crear juegos musicales para diferentes cursos y contenidos en la etapa de primaria.
- Analizar la importancia de la ludificación como forma de enseñanza.
- Evaluar la eficacia de los juegos llevados a cabo en el aula.





### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1. EL JUEGO**

El juego es algo innato al ser humano, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Desde nuestra infancia hemos utilizado el juego como medio de aprendizaje, socialización y forma de expresión; también se puede considerar el juego como fuente de placer, que produce alegría y estado de bienestar en la vida de la persona. Por ello, como menciona Garaigordobil (1990), el juego es esencial para el desarrollo integral del niño, lo cual remarca del mismo modo Urdiales, M., Ortega, A., Villegas, M., Fernández, E., Lerma, M., Yáñez, J., Bermejo, M. (1998), diciendo que el juego es una actividad imprescindible para el desarrollo integral del niño.

Sin embargo, a medida que crecemos la actividad lúdica pierde importancia y también significado. Esta es la causa por la que desde muchos años, ha quedado desplazado en el ámbito educativo, todo lo relacionado con la ludificación o gamificación ha sido considerada hasta hace poco como algo ajeno a la enseñanza en la escuela de Educación Primaria.

En la actualidad hay una gran variedad de puntos de vista desde los que se analiza el acto de jugar y también son muchos los autores que se han involucrado en esta área para llegar a conclusiones e ideas distintas para la evolución y transformación del concepto de juego, pero sin embargo sigue sin haber una interpretación única del fenómeno lúdico (Esteban, 2012).

Por ello, Ponce (2009), explica que en la actualidad la definición de juego está expuesta a diferentes definiciones y enfoques, que trascurren desde un lado más tradicional a otro más educativo. Sin embargo, puede parecer complejo establecer una valoración crítica sobre el significado del juego, ya que muchas veces se cae en el error de contraponer el sentido lúdico que aporta el juego con el aprendizaje y formación.

#### **3.2. BENEFICIOS DE LA LUDIFICACIÓN**

Para introducir el juego en el aula, es necesario, en primer lugar, conocer los beneficios del mismo y de esta forma comprobar que la enseñanza a través de la ludificación es tanto efectiva como necesaria, porque el juego es un recurso que posibilita el aprendizaje al ser una actividad biológica (Fingermann 1979).

Como menciona Ponce (2009), el juego es una actividad voluntaria y libre que realiza el niño a través de actividades lúdicas. El niño aprende a desarrollar habilidades sociales, vivir nuevas experiencias, descubrir, incrementa su vocabulario, así como facilita la iniciación del diálogo, con aquellos con los cuales comparte el juego a la vez que desarrolla su imaginación y creatividad.

Por otro lado, también expone Ortega (1991) que el juego es comunicación y una forma de socialización. Hay argumentos que concluyen en que el juego estimula de forma positiva el desarrollo social y afectivo, incrementando varias conductas sociales facilitadoras de la socialización, como instrumento de expresión emocional y elevando la autoestima (Garaigordobil, 1995). Por otro lado, resalta Jiménez y Muñoz (2015), (citado en Gómez, 2016) que el juego permite que la persona desarrolle y entrene multitud de habilidades, en diferentes ámbitos: físico, cognitivo, lingüístico, emocional y social, siendo el mismo un contexto de experimentación y descubrimiento.

También describe algunas ventajas y beneficios que aporta el uso del juego en el aula Ponce (2009): potencia las experiencias en el ámbito conductual; en el mayor de los casos deja de lado las conductas socialmente recriminadas ya que permite una flexibilidad mental e integración; por otro lado, fomenta las habilidades sociales y pautas conductuales de la relación entre la persona y el medio que la rodea; el entrenamiento en resistencia a la frustración, sobre todo en aquellos juegos en los que juega un papel importante la competitividad; y por último incrementa la motivación e interés del alumno por la asignatura o el contenido que se quiere transmitir.

### **3.3. EL JUEGO COMO RECURSO**

Como ya se ha visto anteriormente, el juego es una estrategia importante que ayuda al alumno o estudiante a adquirir los conocimientos. Desde su origen, en Grecia, se ha tomado como una de las formas de aprendizaje que se adapta a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños (Minerva, 2002), que tienen una motivación intrínseca a la hora de realizar sus actividades lúdicas ya que está íntimamente relacionada con la curiosidad epistemológica natural del ser humano; por eso, juego y aprendizaje están necesariamente relacionados (Ortega, 1999) y es que cuando algo nos gusta y nos divierte, estamos más dispuestos a aprender (Espejo, 2002).

En didáctica, cuando se habla de juego, se refiere a este como un entrenamiento que proporciona conocimiento, aprendizaje, satisfacción y que se puede tomar como un

descanso, aunque el aprendizaje siga activo. El juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños como son el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos. (Miverva, 2012)

Otro factor a tener en cuenta es la innovación. En la actualidad la educación se fundamenta cada vez más en nuevas tecnologías, por lo que atrae la atención y motivación de los alumnos al ser algo innovador. Lo mismo ocurre al ludificar la enseñanza, que rompe con los tradicionales esquemas de la didáctica y la forma de enseñar en el aula.

La innovación que utilice el docente repercutirá directamente en el aprendizaje del niño, el maestro debe de estar en continua formación, evolucionar al igual que lo hace la sociedad y la educación, sin estancarse en los conocimientos iniciales que adquirió a lo largo de la carrera. Es necesario investigar para crear actividades que favorezcan el descubrimiento, la experimentación, la manipulación, la exploración y la interacción (Seco, 2014). Por ello, Miverva (2012) sugiere al educar una variedad de actividades para cambiar la rutinas y mejorarlas, aportando innovación y por lo tanto hacer que estas sean más interesantes, atractivas y motivadoras para los niños. El docente tiene que estimular su propia creatividad con el fin de ser innovador y facilitar a los alumnos el proceso de aprendizaje, que es uno de los objetivos principales.

Aunque hay autores que ponen en duda la efectividad en el desarrollo moral del niño, ya que el juego se basa en la competitividad. Sin embargo, esta se debe tomar como un estímulo para el aprendizaje significativo, no para estimular la adversidad ni desarrollar sentimientos negativos hacia compañeros. También hay que tener en cuenta que exige esfuerzo, tiempo, concentración, preparación y expectativa. (Minerva, 2002).

### **3.4. LA ENSEÑANZA DE LA MÚSICA A TRAVÉS DEL JUEGO**

En la educación primaria es esencial que exista un ambiente en el aula, exigido por los docentes, que se base en el aprendizaje por descubrimiento y el placer por aprender, para desarrollar todas las potencialidades. (Villa y Cardo, 2009). Para ello, Seco (2014) señala que, para lograr el desarrollo óptimo de las distintas capacidades del niño, es conveniente ofrecer experiencias ya sea mediante actividades cotidianas, actividades de acción, juegos o experimentos. Este trabajo se centra en la música en Educación Primaria por lo que esta didáctica se traslada a esta área, que a través de ella se hacen

referencia a otras muchas áreas curriculares, a otros aspectos del mundo del niño que contribuye a ampliar su visión del mundo acercándole otros países y otras culturas. (Peñas y Esparza 1999).

El maestro que imparta clases en la asignatura de música debe tener los conocimientos necesarios, ser innovador y entregado pero para aquel docente de música al que el sonido o ruido le suponga un problema, no solo es probable que deseche las actividades musicales, sino toda la totalidad del concepto de aprendizaje a través del juego. De esta forma, es fundamental que para que se ludifique la enseñanza de música el maestro tenga una actitud correcta y positiva ante la música ya que será lo que trasmita a los alumnos.

Por otro lado, Wasserman (2006) menciona en su libro *“jugadores serios en el aula primaria”*, la importancia del juego con los instrumentos, a lo que se refiere con ello, es la libre exploración del niño a través del contacto con los instrumentos reales, para, de esta forma, dar oportunidad de creación e imaginación en la interpretación instrumental a través el juego. Aunque sí que recomienda la autora una previa explicación del cuidado de cada instrumento antes de su ludificación.

### **3.5. CREACIÓN DE JUEGOS Y PUESTA EN PRÁCTICA**

Según Ponce (2009), existen diferentes tipos de juego: de presentación e iniciación grupal, juegos de cohesión, juegos de división grupal y juegos de evaluación. En el aula se pueden aplicar los distintos tipos de juego dependiendo del objetivo que se quiera conseguir, y pueden adaptarse a distintas tipologías para lograr otros objetivos además de los meramente curriculares.

También podemos clasificar los juegos según requieran algún objeto o material, o no precisen de ello. Hay juegos que no precisan juegos reales porque sus propios materiales son instrumentos simbólicos: las palabras, las normas, las intenciones, el propio cuerpo, etc. Sin embargo, ciertos objetos sí necesitan materiales ya que se convierten en complementos valiosísimos del juego. (Ortega 1999)

Por ejemplo, el movimiento, la manipulación, la conversación y el proceso cognitivo que tiene lugar dentro de los juegos se ve favorecido por la presencia de objetos en los que apoyar la acción. (Ortega 1999). Sin embargo, el maestro siempre tiene que considerar los materiales utilizados como materiales lúdicos didácticos y no como

juguetes, ya que es importante la intención con la que el maestro lo ponga a disposición de los alumnos (Chapela 2002).

Además de la importancia de establecer una tipología de juego, en el blog de aulaplaneta (2015), se expone una propuesta en la que se muestran diferentes pasos a seguir para la ludificación de la enseñanza en el aula. En primer lugar es imprescindible definir un objetivo educativo para a partir de ahí realizar el juego. Posteriormente, transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en el juego, para proponer un reto específico del juego, que será el objetivo del juego. Seguidamente, establecer unas normas de juego y crear un sistema de recompensas. Por último, proponer una competición motivante, que se enfocará de una manera positiva y no negativa, para evitar que el vínculo entre los compañeros sea perjudicado; y establecer niveles de dificultad creciente, que permitirán incluso, adaptar el juego a diferentes cursos.

Otro de los factores importantes a la hora de la creación de juegos, es que son actividades que necesitan espacio, tiempo y materiales, que son el escenario y sus instrumentos, en el caso de precisarlos (Ortega, 1999).

De hecho, Espejo (2002), en su libro *Juegos musicales en la escuela*, dedica un apartado exclusivo a las formas de agrupamiento y distribución espacial, lo cual es esencial para que el juego se desarrolle con éxito, y en los juegos musicales, tal y como mencionan las autoras, este aspecto garantiza el buen desarrollo y resultados del juego. Aunque antes de la distribución es necesario tener en cuenta las características del espacio:

- Un espacio delimitado vacío
- Un espacio delimitado con pupitres
- Un espacio no delimitado vacío
- Un espacio no delimitado con pupitres

Otro aspecto esencial a la hora de preparar los juegos es si se corresponde a una actividad individual o grupal. Se pueden encontrar ocho formas características de agrupamiento para la realización de los juegos:

1. *La forma tradicional*: puede ser individualmente o por parejas, todas las mesas se colocan de cara al profesorado.

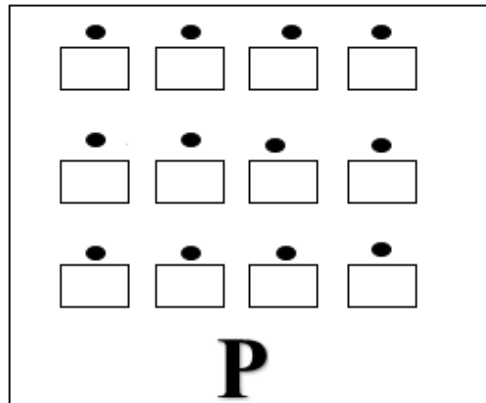


Figura 1. *Forma tradicional*

2. *Circular:* Esta forma de agrupamiento permite que los participantes estén próximos para poder comunicarse de forma oral o física. Puede ser según la actitud y participación del que lo dirige, a juegos directivos o no directivos.

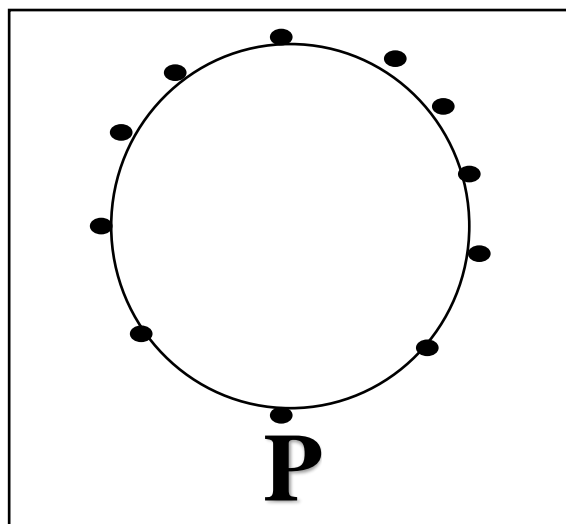


Figura 2. *Circular*

3. *Herradura:* Puede ser tanto individual, con las mesas separas o grupal, con los pupitres unidos. Es común para la realización de juegos tanto directivos como no directivos, y juegos en los que exista claramente un principio y un fin.

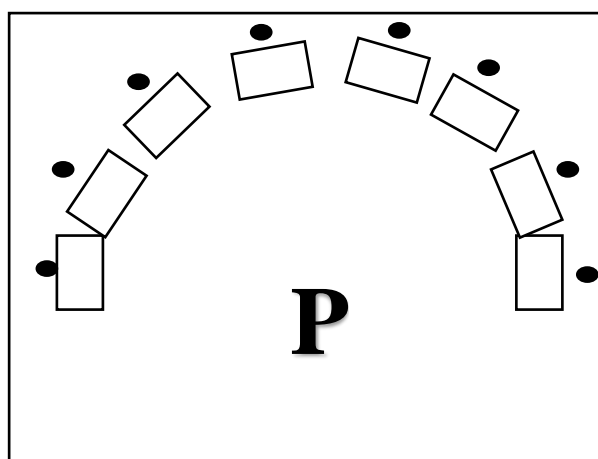


Figura 3. *Herradura*

4. *Mesa redonda*: Es la distribución característica empleada para debates, discusiones, etc. En el caso de los juegos musicales, esta distribución se utiliza para juegos de pocas personas, no más de ocho, en las que todas toman parte activa.

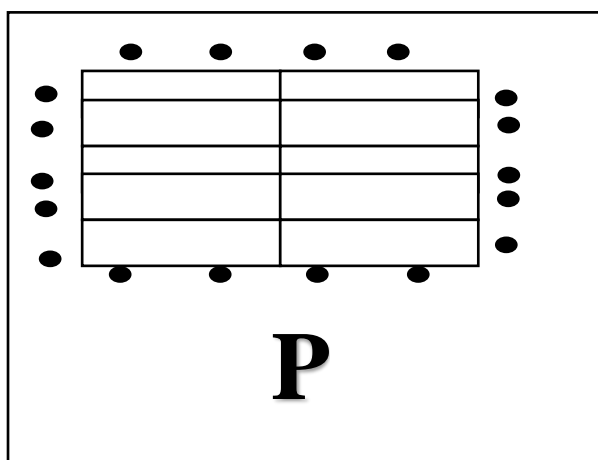
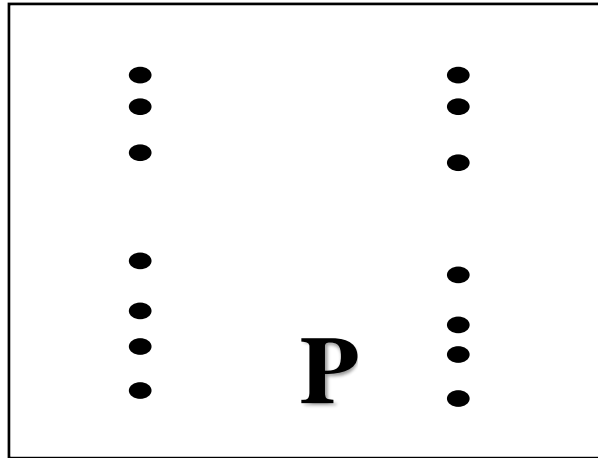


Figura 4. *Mesa redonda*

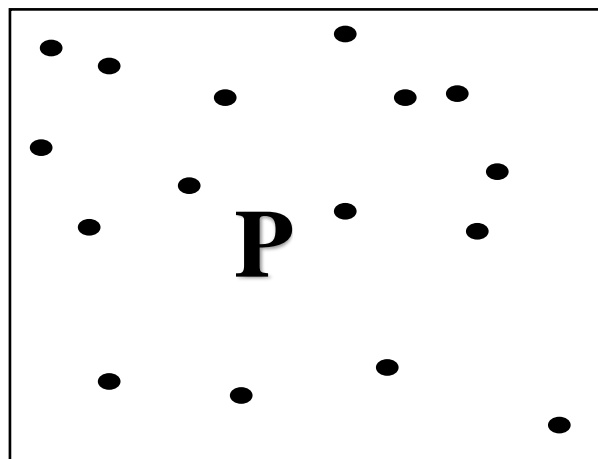
5. *Equipos*: Agrupamiento para la realización de juegos con carácter competitivo, en dos o varios grupos. También se puede utilizar para juegos de *role-play*.





*Figura 5. Equipos*

6. *Mezclados en el espacio:* En esta forma de agrupamiento pueden realizarse las actividades lúdicas por parejas o individualmente. Es común en juegos donde se requiere movimiento continuo y diverso, por ejemplo juegos relacionados con la expresión corporal y baile, como danzas. Se pretende un aprendizaje espacial individual o grupal.



*Figura 6. Mezclados en el espacio*

7. *Forma grupal:* el alumnado puede agruparse por parejas, tríos, cuartetos, sextetos, octetos, etc. Se suele emplear en juegos de tipo competitivo.

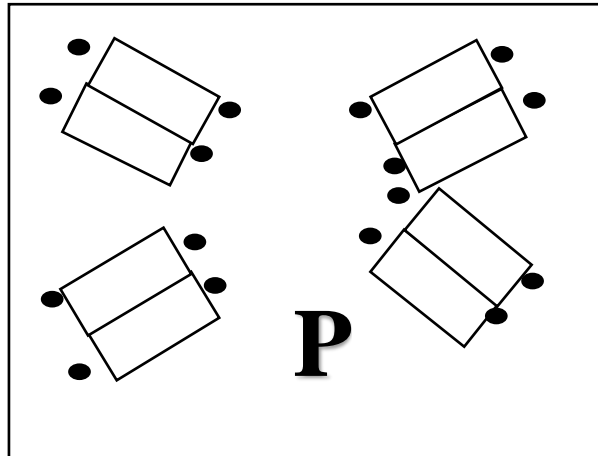


Figura 7. *Forma grupal*

8. *Rincones*: este tipos de organización consiste en la colocación de un juego en cada grupo de mesas, de esta forma, se crean puestos diferentes en los que los niños tienen que rotar para tener la oportunidad de realizar las distintas actividades propuestas.

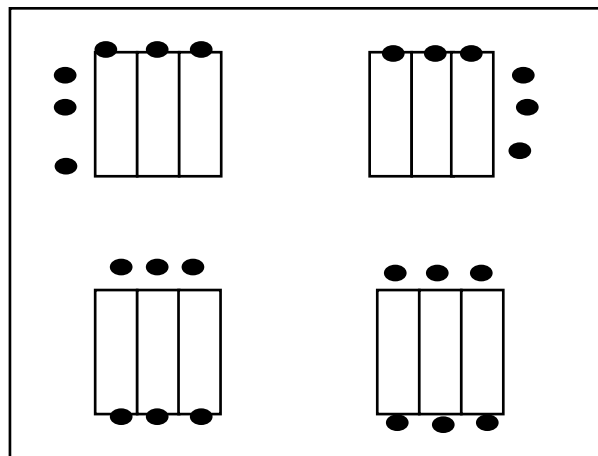


Figura 8. *Rincones*

Por último, cabe mencionar a De la Torre, Barrios, Tejada, Bordas, De Borja, Carnicero, Rajadell, Tort, y Serrat, (2012), que proponen, además, otros aspectos a tener en cuenta y que el maestro siempre debe tener presentes a la hora de poner en práctica la ludificación, como son la adecuación del juego tanto al grupo como al tema, la pertenencia y adaptación de papeles asignados, el nivel de capacidad de los participantes, la saturación de estipulación recibida por el alumnado y el nivel de representación de la realidad.

Si el docente ha realizado una buena planificación del juego en función de los conocimientos que el niño o la niña deba adquirir, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje, entre otros, ese momento, además de llenar las esperanzas del alumno, hace crecer al docente comprometido con su labor (Minerva, 2002).

### **3.6. PAPEL DEL EDUCADOR**

Muchos autores se preguntan qué papel debe de tomar el educador o maestro cuando los alumnos están realizando alguna actividad lúdica. Sí es cierto que actualmente el papel del maestro se basa en la actuación del mismo en la guía hacia el conocimiento y no un mero transmisor de este.

Por ello es necesario que en el juego sean los propios alumnos los que descubran e investigue, pero el maestro no puede mantenerse al margen, sino actuar ya que parece evidente que la presencia de adultos flexibles, con un buen nivel de interacción y de comunicación, favorece tanto el juego como la instrucción, a lo que añade Ortega (1999) que también parece razonable que las experiencias de juego se convierten en verdaderos ámbitos de aprendizaje, no solo por la actividad sino por el contexto donde tiene lugar el juego, en este caso, la escuela.

Espejo (2002), explica en su libro que un aspecto importante para la creación y puesta en práctica del juego en el aula, es determinar el papel que el docente va a tener en el desarrollo del mismo, clasificándolo en tres grupos: si el docente toma parte como un participante del juego, si es ajeno al juego pero organizador o si es totalmente ajeno al juego.

En relación al fomento de la ludificación en el aula, el profesorado también tiene un papel importante que realizar. Chapela (2002), en su libro *El juego en la escuela*, menciona los aspectos a tener en cuenta los profesionales:

- Fomentar la práctica de los juegos creativos, libres, colectivos, de simulación, etc.
- Organizar los juegos,
- No fomentar la competitividad en los juegos,
- Practicar juegos de diferentes tipologías
- Adaptación a las características del grupo de niños que lo realizan y las coordenadas espacio-temporales de que se disponen.
- Evitar discriminaciones por razones de sexo, incapacidad física, intelectual, etc.

## 4. DESARROLLO

A continuación, se presentan distintos juegos orientados a niños entre 6 y 12 años, en la asignatura de Música. Los juegos están basados en distintos objetivos y contenidos extraídos del Real Decreto (2014). Para su creación se han seguido los pasos indicados en el blog de aulaplaneta (2015), mencionados anteriormente. Los siguientes juegos utilizan distintas metodologías de agrupamiento, dependiendo de la intención y el objetivo del juego. Las formas de agrupamiento y la distribución espacial en las que se basan estos juegos son las mencionadas por Espejo (2002), en su libro *Juegos musicales en la escuela*.

### 4.1. ENCIENDE LA BOMBILLA

**Objetivo didáctico:** Identificar las notas musicales (do, re, mi, fa, sol, la, si) en clave de sol.

**Objetivo del juego:** Relacionar las notas musicales situadas en pentagramas en clave de sol, con su nombre.

**Contenido:** La grafía convencional

**Destinatarios:** Desde primer curso, a partir del tercer trimestre.

**Material:** Tablero de madera preparado con el material (cables, bombilla, pilas, encuadernadores, etc.)

**Número de participantes:** Dos jugadores.

**Forma de agrupamiento y distribución espacial:** Forma grupal, combinado con rincones, es decir, en cada grupo se realizará un tipo diferente de juego. En un grupo de ellos será en el que se realizará este juego, en el que el alumnado se distribuirá por parejas de forma heterogénea.

**Explicación del juego:** El juego consiste en un tablero de madera dividido en dos partes: en la parte izquierda se sitúan en siete filas, en cada una el nombre de una nota con un círculo de metal (encuadernador) al lado de cada nombre; en la parte de la derecha se sitúan siete pentagramas (cada uno en una fila) en clave de sol, y en compases de tres por cuatro o dos por cuatro. Los pentagramas tienen distintas notas o silencios, todas en figura de negra, siendo la cabeza de cada nota un círculo de metal (encuadernador).

En la parte superior del tablero se sitúa una bombilla con dos cables salientes de la parte trasera del tablero, que son los conectores. Estos conectores tienen por la parte trasera un circuito eléctrico que permite lo siguiente: si se coloca un conector en contacto con un círculo de metal en el nombre de la nota y otro conector en contacto con la figura en el pentagrama que sea la que el nombre indica, la bombilla se enciende. De esta forma, si no coinciden el nombre de la nota, con la nota en el pentagrama la bombilla no se enciende por lo que no está bien la respuesta. El juego realizado se encuentra en el Anexo I.

El juego se puede presentar a los niños de varias maneras, la llevada a cabo es la siguiente: un jugador propone una nota a su compañero y un pentagrama, este deberá adivinarla y hacer que se encienda la bombilla en el primer intento. Ambos dispondrán de una tabla (Anexo II), en la que deberán escribir los fallos o los aciertos, que deberán completar 10. El que haya conseguido más aciertos ganará y se rotará el juego a los siguientes compañeros.

**Observaciones:** Es recomendable utilizar este juego a lo largo de todos los cursos, como recurso de repaso de las notas. Para su aprendizaje se puede aplicar desde el tercer trimestre de primero de Primaria, dependiendo del nivel general del grupo.

## **4.2. DOMINÓ**

**Objetivo didáctico:** Aprender las duraciones de las figuras musicales y establecer equivalencias.

**Objetivo del juego:** Relacionar equivalencias en distintos grupos de figuras.

**Contenidos:** Lenguaje musical: Figuras musicales y sus silencios. Equivalencia de figuras.

**Destinatarios:** Alumnos de cuarto curso en adelante.

**Material:** fichas de dominó musical.

**Número de participantes:** cuatro participantes.

**Forma de agrupamiento y distribución espacial:** El alumnado se agrupará en grupos de cuatro. Se combinará además con la forma de agrupamiento de rincones, es decir, en cada grupo se realizará un juego diferente. En un grupo de ellos será en el que

se realizará este juego, en el que el alumnado se distribuirá por grupos de cuatro de forma heterogénea.

**Explicación del juego:** El Dominó es un juego tradicional de mesa, pero en este caso adaptado al área de música. El juego consiste en 28 fichas rectangulares de madera. Una cara de la ficha se divide en dos partes, cada una de la cual lleva dibujadas una o varias figuras musicales, incluidos los silencios, con diferentes duraciones en cada parte de la ficha. Existen dos fichas en las que en una parte de la cara está dibujada una estrella que hace la función de comodín.

Los cuatro jugadores son oponentes entre sí. Se colocarán todas las fichas en el centro de la mesa boca abajo para comenzar el juego. Cada jugador cogerá cinco fichas que podrá mirar, pero no enseñar a los demás. Después de que todos hayan cogido las fichas, una de las fichas que no han sido robadas se colocará en la mesa boca arriba.

Comenzará el jugador más joven, que deberá colocar una de sus fichas a continuación de la inicial. Deberá realizar la equivalencia sumando el total del valor de una parte de la ficha con otra parte de las fichas que posea. Si no tiene fichas para realizar la equivalencia y seguir con el juego, robará una pieza del centro. En el caso de que se equivoque, también deberá de robar una ficha. El siguiente jugador, que será el compañero de la izquierda, realizará la misma función. Ganará el jugador que antes se quede sin fichas. El juego puede visualizarse en el Anexo III.

**Observaciones:** Este juego puede utilizarse a partir de cuarto curso hasta sexto. Se puede utilizar como medio de aprendizaje para adquirir los conocimientos sobre la duración de las figuras y las equivalencias entre un grupo de figuras y otro, y de esta forma se puede enlazar con el aprendizaje de los diferentes compases. También puede aplicarse como recurso de repaso del mismo.

#### **4.3. LINCE**

**Objetivo didáctico:** Conocer e identificar los instrumentos musicales de forma lúdica.

**Objetivo del juego:** Identificar en un tablero distintos instrumentos musicales relacionando el nombre con la imagen.

**Contenido:** Expresión vocal e instrumental: Instrumentos musicales, familias de instrumentos e identificación.

**Destinatarios:** Alumnos desde primer curso (segundo trimestre).

**Material:** Fotografías de instrumentos musicales plastificados, blutack, tablero de juego, cartas con los nombres de los instrumentos.

**Número de participantes:** cinco participantes.

**Forma de agrupamiento y distribución espacial:** El alumnado en este juego, se colocará en un grupo de cinco componentes de forma heterogénea. La forma de agrupamiento, se combinará además con la forma de agrupamiento de rincones, es decir, en cada grupo se realizará un juego diferente.

**Explicación del juego:** Anteriormente al juego se realizará una preparación previa que realizará el profesorado: colocar los instrumentos en el tablero de forma aleatoria pegándolos con blutack.

Se basa en el tradicional juego del lince, en el que cada participante se opone a los demás. En la mesa se colocan varias tarjetas en un taco boca abajo, que contienen el nombre de los instrumentos con el nombre de los instrumentos que están en el tablero. Estas cartas se barajan. Un jugador levanta la carta superior y lee el nombre del instrumento en voz alta. Al leerlo los demás buscarán lo más rápido posible el instrumento en el tablero y el que primero lo coja, se lleva un punto. Posteriormente, se retira la tarjeta y el siguiente jugador de la izquierda será quien levante la próxima tarjeta. Ganará quien más puntos consiga.

El juego completo puede verse en el Anexo IV.

**Observaciones:** Para aumentar el nivel, o los contenidos se pueden aplicar diferentes variaciones. Dependiendo del nivel de los alumnos, podría añadirse otros aspectos al juego, por ejemplo:

- Una vez que un jugador haya adivinado una ficha, deberá imitar cómo se toca ese instrumento. Si lo realiza de forma correcta conseguirá el punto, sino se anulará.
- Para aumentar el nivel, en vez de que en las tarjetas esté el nombre del instrumento, se pondrían características de él (instrumento de viento metal con doble lengüeta, instrumento de percusión con afinación determinada, etc.)

#### 4.4. JUEGO CON INSTRUMENTOS MUSICALES

**Objetivo didáctico:** Conocer distintos instrumentos y sus características principales.

**Objetivo del juego:** Explorar, aprender y tocar distintos instrumentos musicales.

**Contenido:** Interpretación y exploración de instrumentos musicales.

**Destinatarios:** Alumnado desde primer curso.

**Material:** Instrumentos musicales que haya en el aula. Los alumnos, además, podrán traer a clase otro tipo de instrumentos.

**Número de participantes:** Es un juego individual pero en el que participan todos los alumnos a la vez.

**Forma de agrupamiento y distribución espacial:** Se utilizará la distribución espacial de mezclados por el espacio. Los alumnos se situarán distantes unos de otros, con mesas a ser posible separadas para evitar que unos alumnos se molesten con otros. Se realizará de forma individual.

**Explicación del juego:** Este juego es destacado por su importancia en el libro de Wasserman (2006) *“jugadores serios en el aula primaria”*. Menciona la importancia de que el propio niño sea quien juegue y experimente con diferentes instrumentos musicales, ya que a través de la exploración el niño aprende más fácilmente y adquiere un aprendizaje significativo, quedando el papel del educador a guía del aprendizaje del niño otorgándole a este el protagonismo que se merece.

Cada alumno escogerá el instrumento que desee disponible en el aula de música. Una vez que cada alumno tenga su instrumento el maestro enseñará uno a uno y a base de preguntas los alumnos averiguarán qué instrumento es, cuándo es común utilizarlo, su clasificación, sus cuidados, la forma en que se puede tocar y cómo cuidarlo. Posteriormente se enseñará cómo es su timbre. El maestro corregirá en caso de error de respuesta a alguna de las preguntas formuladas. Una vez realizado con todos los instrumentos los alumnos comenzarán a experimentar con sus instrumentos durante tres minutos



**Observaciones:** Dependiendo del nivel de los alumnos y sus necesidades podrán situarse individualmente, por parejas o incluso más personas, experimentando con el sonido de varios instrumentos a la vez.

#### 4.5. “THIS IS A...”

**Objetivo didáctico:** Reproducir una secuencia rítmica de forma conjunta.

**Objetivo del juego:** Reproducir el ritmo y coordinarse con los demás compañeros.

**Contenido:** Formación rítmica. Célula rítmica simple.

**Destinatarios:** Alumnado a partir de cuarto curso, ya que al ser un juego en inglés se precisa conocimiento del mismo y por requerir bastante coordinación.

**Material:** Un bolígrafo, una pelota, unas llaves, un abanico, un coche de juguete y un pin.

**Número de participantes:** Seis participantes.

**Forma de agrupamiento y distribución espacial:** Para este juego se utilizará la forma de agrupamiento circular. Toda la clase participará a la vez en el juego, por lo que se el alumnado se distribuirá en cuatro grupos de seis alumnos en cada uno. Las mesas se trasladarán a un lado y el alumnado se colocará con las sillas en círculo, en los cuatro grupos. La forma de agrupamiento puede verse en el anexo V.

**Explicación del juego:** Anteriormente a comenzar el juego se escribirá en la pizarra una célula rítmica que será la que tengan que reproducir a lo largo del juego. Un participante tendrá que seguir ese ritmo con las siguientes palabras, en cada uno de los grupos:

- This is a (un objeto del material del que disponemos en inglés).

Mientras dice esta oración tendrá que hacer el gesto de dar el objeto a su compañero de la izquierda, que hará como que no le ha escuchado por lo que contestará “What?”; y el portador del objeto volverá a decir “a (el objeto nombrado en inglés)”; el compañero volverá a hacer como que no lo ha escuchado, por lo que repetirá “What?; y el portador del objeto volverá a decir “a (el objeto nombrado en inglés)” y por fin, el compañero entenderá lo que le quiere decir y responderá “Oh! A (el objeto nombrado en

inglés). Entonces recogerá el objeto que le ha mostrado el compañero y realizará la misma operación con el de su izquierda. Cada vez se añadirán más objetos hasta que todo el grupo esté en acción realizando el ritmo. El docente dispondrá de unas claves con las que marcará el pulso para que los seis grupos vayan a la vez. Ganará el equipo que más aguante realizando el juego de forma coordinada.

**Observaciones:** Dependiendo del nivel del alumnado puede incluirse incluso en cursos inferiores pero en grupos más pequeños. La dificultad del juego aumenta cuanto mayor sean los grupos, es decir, cuantos más componentes y más objetos se incluyan en el juego más complicada será la coordinación. Además, este juego favorece en gran medida la concentración.

#### **4.6. LA CADENA MUSICAL**

**Objetivo didáctico:** Reproducir y crear correctamente diferentes secuencias rítmicas.

**Objetivo del juego:** Memorizar y reproducir las secuencias rítmicas de los compañeros.

**Contenido:** El ritmo: secuencias rítmicas.

**Destinatarios:** Alumnado a partir de primer curso.

**Material:** No se precisa de ningún material. (Existe la opción de incluir música por lo que se necesitaría un ordenador y altavoces en ese caso)

**Número de participantes:** Pueden participar todos los alumnos, aunque también puede realizarse en grupos reducidos de doce participantes incluso menos. Dependerá del nivel de los alumnos, cuanto mayor sea el curso y el nivel, mayor será el número de participantes en el juego.

**Forma de agrupamiento y distribución espacial:** Para la realización del juego los participantes se colocarán en una forma de agrupamiento circular. Se retirarán hacia los laterales del aula las sillas y las mesas, quedando todo el alumnado de pie de tal forma que todos se puedan ver las caras y el cuerpo. El número de participantes variará dependiendo del nivel o curso de los alumnos. Si los alumnos son de primer o segundo curso se dividirá la clase en cuatro grupos de seis componentes cada uno (suponiendo que disponemos de un grupo con veinticuatro alumnos). Si son de tercero o cuarto serán los

grupos de 12 componentes, es decir, dos grupos. Si son de quinto y sexto curso será un mismo grupo, los veinticuatro alumnos jugarán a la vez. Podrá verse la forma de agrupamiento en el anexo VI, participando toda la clase.

**Explicación del juego:** Con música de fondo (opcional), un alumno realizará una secuencia rítmica o un sonido con el sonido de su cuerpo (puede utilizar las manos, la boca, los pies, los dedos, etc.) durante un compás determinado anteriormente por el profesor (el compás dependerá del curso en el que se ponga en práctica el juego, aumentando el nivel de dificultad del compás según el nivel de la clase). El alumno de la derecha reproducirá el compás realizado por su compañero y seguidamente uno nuevo inventado por él. El siguiente jugador de la derecha reproducirá el compás que ha realizado el primer compañero, seguidamente el segundo y después el inventado por él. No se podrá dejar ningún compás en silencio. Consiste en memorizar el ritmo y los compases que los demás compañeros realizan. El jugador que no recuerde el ritmo de algún compañero pierde el juego y se desplazará a otro círculo en el que seguirán jugando las personas eliminadas.

#### **4.7. EL TELÉFONO MUSICAL ESTROPEADO**

**Objetivo didáctico:** Interpretar y reproducir distintas secuencias rítmicas.

**Objetivo del juego:** Reproducir exactamente igual una secuencia rítmica y comunicársela al compañero.

**Contenido:** El ritmo: secuencias rítmicas.

**Destinatarios:** Alumnado a partir de segundo curso.

**Material:** Hojas de papel pautado y antifaces (opcional)

**Número de participantes:** El número de participantes podrá variar, desde cuatro (en cursos más bajos), en el que el nivel de dificultad es bajo, hasta grupos de seis, doce o toda la clase, donde el nivel de dificultad será más alto.

**Forma de agrupamiento y distribución espacial:** El alumnado se colocará en forma grupal en grupos de seis personas, es decir, si contamos con una clase de veinticuatro alumnos, se colocarán en cuatro grupos de seis componentes cada uno. Se juntarán en mesas de cuatro y colocarán las sillas alrededor de ellas. Todos los equipos son oponentes entre sí. Podrá contemplarse en el Anexo VII.

**Explicación del juego:** Se basa en el tradicional juego de “el teléfono escacharrado”. Los participantes se colocan en círculo de tal forma que todos puedan verse y a una distancia cercana. Existen dos variantes que podemos aplicar:

1. Todos los participantes menos uno, cierran los ojos para evitar ver, por un lado, y por otro para poder concentrarse mejor en la escucha. Si son muy pequeños los niños pueden taparse los ojos con vendas, ya que si no puede resultar complicado mantener los ojos cerrados tanto tiempo. En un pentagrama el participante con los ojos abiertos deberá escribir una secuencia rítmica de la duración que considere, combinando varias figuras rítmicas. Una vez que lo haya realizado, reproducirá la secuencia rítmica oralmente a su compañero de la izquierda, de tal forma que los demás no puedan escucharlo. Esta secuencia rítmica la reproducirá diciendo oralmente las figuras de la siguiente forma: “ta, ta-a, ti, ti-ti” en el caso del silencio no dirá nada. El compañero que ha recibido el mensaje se lo reproducirá al siguiente compañero, así sucesivamente hasta que llegue al último participante, que dirá en voz alta para todo el grupo la secuencia rítmica. Se comparará con la escrita en el pentagrama y si es correcta, el equipo ganará un punto.
2. Los participantes, del mismo modo cerrarán los ojos menos un compañero que será el que pensará un ritmo y se lo comunicará al compañero de la derecha. Lo realizará mediante el sentido del tacto en vez de auditivo, dando toques en la espalda del compañero según el ritmo que corresponda. Este lo transmitirá al de su derecha y así sucesivamente hasta que el último compañero realice el ritmo en la espalda del primero (creador del ritmo) y compruebe que es el correcto.

En las dos variaciones se realizarán seis veces, para que todos sean creadores y receptores del ritmo. El que más puntos consiga al final ganará el juego.

**Observaciones:** Cuanto mayor sean los alumnos, más se exigirá en el nivel de creación de las secuencias rítmicas, incluso pueden crearse grupos más grandes, de doce personas o incluso de toda la clase a la vez.

En la variación número dos explicada en el desarrollo del juego, los alumnos podrán colocarse en filas, todos mirando hacia la misma dirección, tanto sentados como de pie, para facilitar la comunicación. Esta modalidad y forma de distribución en el aula funciona mejor con los alumnos más mayores.

#### 4.8. ESCONDERITE MUSICAL

**Objetivo didáctico:** Aprender los distintos instrumentos musicales y su forma de interpretación.

**Objetivo del juego:** Realizar distintas posturas corporales imitando la interpretación de distintos instrumentos.

**Contenido:** Los instrumentos musicales. Expresión corporal.

**Destinatarios:** Alumnado a partir de tercer curso.

**Material:** No se precisa de ningún material.

**Número de participantes:** 12 participantes.

**Forma de agrupamiento y distribución espacial:** El espacio donde se realizará será preferiblemente en el patio, es decir, un espacio abierto. Se seguirá la forma tradicional del juego “el esconderite inglés”, para el cual los alumnos se colocarán de la siguiente forma: un alumno al azar se la quedará y se colocará pegado a una pared. El resto de jugadores estarán enfrente de él.

**Explicación del juego:** Cada vez, otro alumno dirá en voz alta una clasificación de instrumentos o un instrumento. El grupo de jugadores deberá acercarse cada vez más a la pared donde está situado el compañero, pero sin que este les vea acercarse. El compañero que se la queda dirá después de que el otro mencione la clasificación de instrumentos o el instrumento: “un, dos, tres, el esconderite inglés”. Esta oración la dirá mirando hacia la pared de tal forma que no ve a los demás compañeros, que aprovecharán este tiempo para acercarse a la pared. Cuando se dé la vuelta todos los demás jugadores deberán estar quietos en posición de estar tocando el instrumento o algún instrumento de los que se haya mencionado. El que se la queda hará de jurado y decidirá si están bien o mal, además, si ve algún jugador moverse perderá y quedará eliminado. Los niños eliminados serán también jurados. Ganará el jugador que antes llegue a la meta.

#### 4.9. JUEGOS AUDITIVOS

Otro aspecto importante a considerar es el trabajo de la audición mediante juegos. Para ello Montoro (2004), propone en su libro *44 juegos auditivos*, varios juegos y dinámicas para trabajar este aspecto.

#### 4.9.1. PALABRAS RÍTMICAS

**Objetivo didáctico:** Desarrollar la coordinación audio-motora.

**Objetivo del juego:** Decir en voz alta palabras siguiendo el ritmo.

**Contenido:** Palabras rítmicas.

**Destinatarios:** Alumnado desde segundo curso.

**Material:** Radiocasete u ordenador.

**Número de participantes:** Pueden participar desde toda la clase a grupos más reducidos de 6 personas. El número de participantes dependerá del nivel del grupo y del curso en el que se ponga en práctica el juego. Cuanto mayor nivel, mayor será el número de participantes. Si se quiere bajar el nivel se realizarán grupos de seis personas.

**Forma de agrupamiento y distribución espacial:** Los participantes se distribuirán en grupos, que pueden ser de 6 personas (se realizarían cuatro grupos que jugarían a la vez), de 12 personas (dos grupos) o toda la clase. Se utilizará la distribución en forma circular en cada grupo, de tal forma que todos puedan verse las caras. Se puede trabajar tanto sentados en sus mesas (habría que ponerlas en posición circular) o de pie sin precisar ni de mesa ni de silla.

**Explicación del juego:** Se pondrá una música de fondo, ya sea con compás binario o ternario. Los alumnos en círculo deberán pensar una palabra monosílaba, con dos sílabas o tres, dependiendo del compás que sea. De uno en uno tendrán que decir la palabra pensada siguiendo el ritmo de la música. El alumno que deje un compás en silencio o repita la palabra pierde el turno y pierde un punto. El alumno que menos puntos pierda para cuando acabe la canción gana el juego. Puede haber varios ganadores. En las palabras monosílabas sí pueden repetirse las palabras ya que son pocas y puede ser complicado para los alumnos encontrar más. En este caso únicamente podrán repetirse tres veces y nunca seguidas.

#### 4.9.2. EL CORO

**Objetivo didáctico:** Discriminar las cualidades del sonido y el sentido rítmico.

**Objetivo del juego:** Seguir las instrucciones del director de orquesta y formar parte del coro de forma correcta.

**Contenido:** Las cualidades del sonido y el coro.

**Destinatarios:** Alumnado a partir de tercer curso.

**Material:** No se precisa de ningún material.

**Número de participantes:** Podrá variar el número de participantes. Se empezará el juego con un grupo reducido de participantes en cada equipo, es decir, de seis personas, por lo que habría cuatro grupos. Pero conforme se vaya avanzando en el juego se establecerán grupos de más participantes, es decir, de 12. Aunque nunca podrá ser toda la clase componente de un único grupo ya que se precisa del factor competitivo.

**Forma de agrupamiento y distribución espacial:** Los participantes se dividirán en cuatro grupos y se colocarán lo más alejados posible los unos de los otros para no molestarse. En cada grupo deberán elegir un director de coro. Los demás actuarán como coro y se colocarán en semicírculo mirando al director. Todos los participantes estarán de pie, en el caso de que no haya suficiente espacio pueden trasladarse al polideportivo o al patio.

**Explicación del juego:** Cada participante (excepto el director) deberá asignarse a sí mismo una nota o un sonido que deberá reproducir. Cuando cada participante tenga su sonido o nota (solo con la voz) seguirá las instrucciones del director para cantar. El director deberá aprenderse determinados gestos propios de la dirección de coro o de orquesta, así como la señal de comienzo, los matices, aumento y disminución de sonido, la velocidad, las entradas y el final. Estas pautas las explicará el docente a todos los niños antes de comenzar el juego.

El director se colocará ante su coro y comenzarán a ensayar con las instrucciones del director, que establecerá las pautas de quien comienza a cantar, cómo y cuándo, es decir, se creará una composición que será improvisada. Los grupos dispondrán de diez minutos para ensayar, una vez agotado el tiempo tendrán que sentarse. Un grupo expondrá su composición y los demás grupos votarán del 1 al 10 qué les ha parecido. Se realizará la misma dinámica con todos los grupos. El grupo que consiga la puntuación más alta ganará el juego.

**Observaciones:** Existen variantes para incluir en el juego. El director de cada grupo rotará y se pondrá a dirigir un grupo que no conozca para que experimente con nuevos sonidos. Además, los directores irán rotando para que todos tengan la oportunidad

de pasar por la misma función. También podrá probarse a que todos los grupos sean dirigidos a la vez para escuchar el resultado.

Sería de gran ayuda que el docente grabase un vídeo de cada coro para que puedan hacer autocritica y mejorar para la próxima vez.

#### **4.10. JUEGOS TRADICIONALES QUE TRABAJAN LA EDUCACIÓN MUSICAL**

Por otro lado, disponemos de varios juegos musicales tradicionales que los niños han realizado desde pequeños. La música está presente en la mayoría de los juegos, un ejemplo muy común de ello, característico en la actualidad son los videojuegos, en los que la música es un aspecto fundamental como factor motivador y revelador del juego. Por lo que muchos juegos tradicionales tienen incorporada esta parte musical.

Cuando practicamos este tipo de juegos estamos educando musicalmente, aunque no seamos conscientes de ello. Tal y como menciona Arranz (2012) hace pocos años los niños jugaban en el recreo con sus compañeros o con sus padres a diversos juegos tradicionales y estaban en estrecha relación con lo que pasaba en el entorno y los aspectos culturales del momento permitían y potenciaban el aprendizaje de estos juegos.

Sin embargo, en la actualidad están siendo sustituidos por otro tipo de juegos no tan socializadores y con menor opción al aprendizaje, porque tal y como ya señalaba Pelegrín (1984) (Citado en Arranz 2012) que la cultura infantil tradicional, oral, gestual, preciso es reconocerlo, evidencia señales de extinción. Por ello es importante conocer qué juegos tradicionales aún están presentes en el patio para potenciarlos y sacar de ellos el aprendizaje al que aspiramos para los alumnos. Algunos ejemplos son los siguientes:

**Juegos de comba:** Todos los juegos con la comba tienen una canción que les acompaña, lo cual obliga al niño que está jugando a entonar correctamente por imitación, la melodía y de esta forma practicar este aspecto musical. Por otro lado, este juego implica que el niño salte a la comba al ritmo de la canción, así que también se trabaja la percepción del ritmo y la expresión corporal.

**Canciones populares:** Por ejemplo, “el cochecito leré”, “dónde están las llaves”, “la gallina turuleta”, etc. Todas estas canciones son populares y están siendo transmitidas de padres a hijos oralmente. Muchas se incluyen también en juegos de comba o de palmas. Implica que el niño entone correctamente la canción y siga el ritmo de forma correcta.



Para los más pequeños es la mejor forma de comenzar a aprender música. En Educación Primaria es recomendable utilizar estas canciones en los dos primeros cursos como iniciación a la vocalización, impostación y entonación.

**Las palmas:** Es uno de los juegos tradicionales que más está en uso. Juegan tanto niños y niñas de infantil hasta los últimos cursos de primaria, ya que puede trabajarse a un nivel muy sencillo y alcanzar niveles de complejidad bastante mayores. Este juego supone un reto para los niños y se basa principalmente en el ritmo, la expresión corporal rítmica, la canción y la entonación. Implica al niño a seguir el ritmo, exteriorizarlo, utilizar el cuerpo como instrumento, mezclar diversos sonidos, entonar y coordinarse con otro compañero.

**Otros:** Uno de los juegos más comunes en los más pequeños es “la zapatilla por detrás” y “el conejo de la suerte”, que además de tener un gran aspecto lúdico incorporado el niño debe estar cantando la canción. También sirve como medio de socialización.

#### **4.11. PUESTA EN PRÁCTICA**

La propuesta de estos juegos musicales tiene como fin realizar su evaluación para comprobar la eficacia de este recurso en el aula. Para ello, se han llevado a cabo en diversos cursos de Educación Primaria, según correspondía con cada juego.

La puesta en práctica se ha realizado en Logroño, en el colegio público Bretón de los Herreros, con alumnado de primer, tercer, cuarto y sexto curso, entre los meses de mayo y junio del año presente.

Se ha llevado a cabo en el aula de música ya que es el aula donde se imparte esta área y se precisaban de algunos materiales únicamente disponibles en ese espacio. El horario ha sido, por lo tanto, adaptado al de los alumnos, y dialogado y acordado con la maestra con especialidad de música del centro; por lo que ha sido variado en el tiempo y ha permitido reflexionar sobre la puesta en práctica de cada sesión pudiendo realizar las correcciones oportunas y mejoras.

En total, se han realizado cuatro sesiones de cincuenta minutos cada una, con un total de veinticinco alumnos por aula, aunque hay que destacar las siguientes características y circunstancias de los grupos:

- En primer curso un alumno tenía autismo por lo que estaba continuamente acompañado por un auxiliar técnico. Este alumno no podía realizar las

actividades que se mandaban, así que se respetó su disposición de la mesa y sus actividades adaptadas.

- En tercer curso se contaba con veinticuatro alumnos, ya que un alumno no había asistido ese día al centro.
- En sexto curso había un total de veintitrés alumnos, ya que un alumno con autismo siempre se encuentra en el aula TEA, y una alumna estaba ausente por enfermedad.

Los juegos llevados a cabo en los distintos cursos son los siguientes:

*En primer curso:* “Enciende la bombilla”, “el lince”, “this is a”, “la cadena musical”.

*En tercer curso:* “el coro”, “enciende la bombilla”, “el lince”, “la cadena musical”.

*En cuarto curso:* “Dominó”, “this is a”, “la cadena musical”, “el teléfono estropeado”, “palabras rítmicas”.

*En sexto curso:* “El esconderite musical”, “dominó”.

Respecto a los juegos tradicionales que trabajan la educación musical no se ha realizado la puesta en práctica, ya que simplemente se contempla como otros juegos a tener en cuenta para el aprendizaje de la música en general.

#### **4.12. RESULTADOS**

Para analizar cada juego y evaluarlo se ha realizado una rúbrica que puede consultarse en el Anexo VIII, que se basa en la observación de la puesta en práctica del mismo.

Siguiendo los parámetros de la rúbrica anterior, a continuación se presenta la puntuación obtenida en cada parámetro del juego y la total del mismo, además de los problemas o limitaciones que se han podido observar y propuestas de mejora para el recurso.

- *Juego: Dominó.*

Nº del parámetro	Puntuación
1	3
2	2
3	3
4	2
5	3
6	3
Puntuación total	16

Tabla 2. *Puntuación del juego “dominó”*

*Principales limitaciones:* Es un juego que únicamente se puede jugar con un grupo de alumnos, mientras el resto estén realizando alguna otra actividad. Por lo que hay que tener una propuesta didáctica y una sesión bien planificada para que todos los alumnos tengan la posibilidad de jugar. Las instrucciones no han sido suficiente bien comprendidas por falta de tiempo para

*Propuestas de mejora:* Las fichas del material ocupan bastante espacio y no son fáciles de manejar al ser tan gordas, por ello sería conveniente reducir su tamaño. Es conveniente dedicar más tiempo para la explicación del juego, incluso si se va a realizar el juego con todos los alumnos, que sea de forma grupal la explicación de las instrucciones.

- *Juego:* Enciende la bombilla.

Nº del parámetro	Puntuación
1	3
2	3
3	3
4	2
5	2
6	3
Puntuación total	16

Tabla 3. *Puntuación del juego “enciende la bombilla”*

*Principales limitaciones:* El tiempo es un factor importante en este juego ya que tienen que participar los dos jugadores y completar la tabla en las mismas condiciones. Al realizar varios juegos a la vez y rotarse, no se dispuso del suficiente tiempo para que

el otro jugador rellenas también su tabla. Por otro lado, se dio una mala distribución espacial ya que los alumnos que estaban en las mesas más cercanas no tenían suficiente espacio para pasar, ya que las sillas no estaban bien colocadas.

*Propuestas de mejora:* Se debería incluir en una sesión en la que se disponga de tiempo suficiente para el juego, mientras el resto de compañeros realiza otra actividad que también requiera el mismo tiempo. Por otro lado, los jugadores deberían colocarse en un lateral del aula de tal forma que no molesten a los compañeros, en esta distribución debería intervenir el docente.

- *Juego:* El lince

Nº del parámetro	Puntuación
1	2
2	1
3	2
4	3
5	3
6	3
Puntuación total	14

Tabla 4. *Puntuación del juego “el lince”*

*Principales limitaciones:* El principal inconveniente en la puesta en práctica de este juego ha sido el tiempo por el mismo motivo que los juegos anteriores. Ello ha conllevado a que las reglas no se explicasen de la mejor forma ya que había que estar pendiente de varios grupos a la vez, lo cual también perjudicó al aprendizaje de los contenidos, ya que no entendían bien qué se debería hacer.

*Propuestas de mejora:* Se debería hacer un repaso de los contenidos antes de empezar a jugar y dedicar más tiempo a comprender las reglas de juego, con una explicación previa para toda la clase.

- *Juego:* This is a

Nº del parámetro	Puntuación
1	2
2	3
3	3
4	3
5	3
6	2
Puntuación total	16

Tabla 5. *Puntuación del juego “this is a”*

*Principales limitaciones:* En un principio se puso en práctica en primer curso, pero los alumnos no entendían las reglas del juego ni podían coordinarse unos con otros, así que se volvió a repetir en cuarto curso. Este alumnado sí era capaz de realizar correctamente la actividad, aunque se necesitarían varios ensayos durante más días para lograr el resultado final. Uno de los problemas fue la falta de objetos para todos los grupos, así que se imprimieron láminas con los objetos para suplir a los reales.

*Propuestas de mejora:* Se debería dedicar más tiempo por grupo para lograr un buen resultado, incluso mezclar estratégicamente a los grupos de forma heterogénea por niveles de capacidades.

- *Juego:* La cadena musical

Nº del parámetro	Puntuación
1	2
2	3
3	1
4	3
5	2
Puntuación total	11

Tabla 6. *Puntuación del juego “la cadena musical”*

*Principales limitaciones:* Esta actividad se realizó únicamente con toda la clase a la vez, por lo que los alumnos tenían dificultades para recordar todas las secuencias rítmicas que hacían sus compañeros, además, los últimos en el círculo se aburrían y se distraían porque aún quedaba mucho para su turno. Por otro lado, por falta de tiempo no se pudo llegar hasta el final.

*Propuestas de mejora:* Reducir hasta en cursos superiores el número de participantes en cada grupo.

- *Juego:* El teléfono estropeado

Nº del parámetro	Puntuación
1	3
2	2
3	3
4	3
5	3
Puntuación total	14

Tabla 7. *Puntuación del juego “el teléfono estropeado”*

*Principales limitaciones:* El juego ha funcionado bastante bien, el único inconveniente es el cumplimiento de las normas en las que se dice que no se puede abrir los ojos (variante utilizada). Los niños abrían continuamente los ojos y hacían trampas en el resultado.

*Propuestas de mejora:* Utilizar vendas para los ojos.

- *Juego:* El esconderite musical

Nº del parámetro	Puntuación
1	3
2	2
3	3
4	3
5	1
Puntuación total	12

Tabla 8. *Puntuación del juego “el esconderite musical”*

*Principales limitaciones:* El principal problema fue el espacio. La clase se dividió en varios grupos y uno de ellos realizó este juego. Había mesas por medio y dificultaba mucho el paso de los niños. Además, el sonido de la persona que decía las instrucciones

no era el adecuado, por lo que las reglas del juego tampoco se cumplieron en todo momento.

*Propuestas de mejora:* Si se hubiera dispuesto de más tiempo se podría haber realizado la sesión en el patio y con toda la clase. También podría ser incorporado en alguna sesión de educación física.

- *Juego:* Palabras rítmicas

Nº del parámetro	Puntuación
1	2
2	3
3	2
4	3
5	2
Puntuación total	12

Tabla 9. *Puntuación del juego “palabras rítmicas”*

*Principales limitaciones:* El problema vuelve a ser la distribución de grupos, ya que se realizó con toda la clase a la vez, cuando debería haber sido grupos más reducidos. Los alumnos perdían el hilo antes de llegar a la mitad y por ello los del final perdían la motivación y les parecía bastante difícil conseguirlo.

*Propuestas de mejora:* Realizar grupos reducidos de seis personas.

- *Juego:* El coro

Nº del parámetro	Puntuación
1	3
2	3
3	3
4	2
5	2
Puntuación total	13

Tabla 10. *Puntuación del juego “el coro”*

*Principales limitaciones:* Se realizó con dos grupos, pero no dio tiempo a acabarlo y a competir entre sí. Destaco la gran motivación de los alumnos en esta actividad y la

participación de todos. Otro de los factores que dificultaron el juego fue la timidez y la vergüenza de algunos jugadores. La distribución tampoco es la adecuada por falta de espacio.

*Propuestas de mejora:* Es un juego al que podría dedicarse media clase y durante varias sesiones para obtener buenos resultados. Por otro lado, es conveniente realizarlo, si es posible, en el polideportivo.

La puesta en práctica, en general, se ha realizado correctamente. Los alumnos se han mostrado muy participativos y con una buena actitud hacia la realización de todos los juegos y demostraban disposición por aprender más sobre el contenido tratado formulando preguntas. En la creación de los juegos no se ha encontrado ningún problema.

Sin embargo, cabe destacar alguna dificultad que ha surgido a la hora de plantear las sesiones, ya que este trabajo pretende la evaluación de juegos individuales sin tener en cuenta la integración de los mismos en una unidad didáctica o propuesta. Pero a la hora de llevarlos a cabo en el aula para su análisis, ha sido necesario programar una sesión completa por lo que se han mezclado en el mismo tiempo varios juegos a la vez. Esto ha conllevado a que el tiempo de explicación de las normas de cada juego no haya sido el adecuado, ya que había grupos de alumnos que estaban jugando con un juego pero otros no, por lo que había que explicar varias normas en distintos grupos y estar pendiente del transcurso de varios a la vez.

Por otro lado, al no conocer las características de cada grupo, había alumnos con comportamientos disruptivos que se negaban a realizar cualquier actividad. De esta forma, la maestra de música apoyaba a estos alumnos o los apartaba de la actividad.

Respecto a la evaluación de los juegos, en general, ha sido satisfactoria ya que las puntuaciones han sido altas. Los parámetros más bajos son sobre los que se debe incidir para mejorarlos y que el juego sea más efectivo y apto para la enseñanza-aprendizaje de la música en Educación Primaria.





## 5. CONCLUSIONES

Tras la realización de este trabajo, primeramente se debe mencionar que se han cumplido los objetivos propuestos al inicio del mismo. A rasgos generales, se destaca la importancia de la música en el desarrollo completo de la persona, que últimamente está tan infravalorada y del mismo modo, la forma para conseguir el efecto contrario en el alumnado, es decir, que se sientan con una actitud positiva hacia el aprendizaje de música con una motivación adecuada para seguir adquiriendo conocimientos y sobretodo, que el aprendizaje sea significativo.

Varios autores han hecho mención a los beneficios que tiene la ludificación en el aprendizaje de la persona desde sus primeros años de vida, ya que el juego es algo innato al ser humano y gracias a él obtenemos nuestros primeros aprendizajes. El juego ya se está utilizando como recurso de enseñanza-aprendizaje en los colegios tanto en la etapa de educación infantil como en la primaria. Entonces, ¿por qué no incluir la ludificación también en el área de música? Para ello, se ha recogido información sobre cómo se puede incluir el juego en esta área de una forma óptima siguiendo las pautas de diversos autores en cuanto a metodología y creación de los juegos. La información bibliográfica recogida ha sido variada y completa, aunque se podría haber hecho más hincapié en las etapas del desarrollo del juego en el niño y sobre las distintas formas o metodologías de poner en práctica los juegos en el aula, ya que al ponerlo en práctica se ha echado en falta información, estrategias o recursos metodológicos para llevar a cabo el juego en el aula de música.

Hay que destacar también que si un maestro decide dedicar parte de su tiempo a crear materiales o juegos para sus clases, sería conveniente que el material que utilice sea duradero para poder reutilizarlo varios cursos y poder ir mejorándolo según las necesidades de su alumnado, que es lo que se ha pretendido en la creación de los materiales, y por otro lado, a la hora de proponer juegos es recomendable seguir unas pautas ya marcadas como mencionan algunos autores, comenzando por los objetivos, contenidos, etc.

La parte más satisfactoria de este trabajo ha sido su puesta en práctica, ya que es donde se contempla si el trabajo realizado ha sido efectivo y si se cumplen los objetivos propuestos. Además, puede comprobarse la efectividad de la ludificación en la enseñanza de música. Podría completarse añadiendo otro tipo de juegos en los que se trabajen más

contenidos y en varios cursos, que por falta de tiempo y espacio se ha prescindido de su realización.

Sin embargo, gracias a que la labor docente se basa siempre en el auto aprendizaje y formación día tras día, en un futuro se podrá seguir innovando con la ludificación y otras metodologías que ayuden al alumnado, se podrán proponer más recursos, partiendo de la base de este trabajo y teniendo en cuenta los resultados obtenidos en cada juego, por lo que se puede prever cuál puede funcionar mejor y de qué manera llevarlo a cabo.

Se ha comprado que el juego sí hace que los alumnos aprendan de forma más amena obteniendo los mismos resultados. Se ha de romper con el método tradicional de la enseñanza e incluir de forma progresiva nuevos recursos, es decir, atreverse a realizar nuevas actividades. Ya queda apartada la idea de que jugando no se aprende, solo se divierte y que los contenidos son mucho más reducidos, o que el tiempo no es igual de eficaz. Es mucho más recomendable invertir cierto tiempo más en organizar y explicar una nueva actividad innovadora, que seguir enfrascados en un método tradicional continuo que aunque gane más tiempo, el aprendizaje no sea significativo y que el alumno no se sienta motivado por aprender.

Concluyendo, decir que el juego hace que el alumnado se divierta a la vez que aprende, y de este modo, vean la música de forma natural, y no como una asignatura impuesta que se basa en leer ritmo, hacer ejercicios y tocar un instrumento, que aunque sea una parte imprescindible a la hora de su aprendizaje, debe completarse con recursos que llamen la atención y sean atractivos para el niño.

## 6. REFERENCIAS

- Arranz, A. (2012). *Trabajo fin de grado: La música en los juegos de patio de Educación Infantil*. Universidad de Valladolid.
- Chapela (2002) *El juego en la escuela*. México: Paidós Ibérica.
- De la Torre, S., Barrios, O., Tejada, J., Bordas, I., De Borja, M., Carnicero, P., Rajadell, N., Tort, L. & Serrat, N. (2012) *Estrategias didácticas innovadoras*. Barcelona: Octaedro.
- EDITORIAL PLANETA S.A.U. (2015). *Cómo aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula*". Recuperado el 25 de mayo de 2018 de: <http://www.aulaplaneta.com/2015/11/28/infografias/como-aplicar-lagamificacion-en-el-aula/>.
- Espejo, A. y Espejo, A (2002). *Juegos musicales en la escuela*. Madrid: CCS.
- Esteban, J. (2009). *Trabajo fin de grado: el juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica*. Universidad de Valladolid.
- Fingermann, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Garaibordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco-Olea.
- Garaibordobil, M. (1995). *Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos*. San Sebastián: CL&E.
- Gómez, M. (2016). *¿Aprender jugando? El juego como recurso didáctico*. Universidad de Sevilla.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296.
- Montoro, M. (2004). *44 juegos auditivos*. Madrid: CCS.
- Ortega, R. (1991). *Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil*. Universidad de Sevilla.
- Ortega, R. (1999). *Jugar y aprender*. Sevilla: Díada editoras.
- Peñas, M. y Esparza, A. (1999). *Música: Segundo ciclo de educación primaria*. Navarra: Cénlit. Ediciones SL.

Ponce, C. (2009). El juego como recurso educativo. *Innovación y experiencias educativas*, 19.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Urdiales, M., Ortega, A., Villegas, M., Fernández, E., Lerma, M., Yáñez, J. & Bermejo, M. (1998). *Guía Lúdica para el currículo de Educación Primaria*. Madrid: Escuela Española

Villa, B. y Cardo, C. (2005). *Material sensorial (0-3 años)*. Barcelona: Graó.

Wassermann S. (2006) *Jugadores serios en el aula primaria*. Buenos Aires: Amorrortu.

## 7. ANEXOS

### Anexo I

Juego: enciende la bombilla





## Anexo II

Tabla para evaluar el juego: enciende la bombilla

INTENTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acertado										
Fallado										
Total aciertos										



### Anexo III.

#### Juego del dominó





## Anexo IV.

## Juego del lince



## Anexo V

Forma de agrupamiento del juego: “this is a...”





## Anexo VI

Juego: la cadena musical



## Anexo VII

### El teléfono escacharrado



## Anexo VIII

### Rúbrica de evaluación

Parámetros	Excelente 3 puntos	Bien 2 puntos	Regular 1 punto
<b>1. Ajuste de contenidos al nivel del alumnado</b>	El alumnado no tiene ningún problema a la hora de entender el contenido que se trata.	Algún contenido no es bien comprendido por los alumnos por ser de nivel superior.	Los alumnos no pueden realizar el juego por falta de conocimientos.
<b>2. Reglas del juego</b>	Son descritas lo suficientemente claras y no hay problemas a la hora de respetarlas.	Son descritas claramente pero no se cumplen correctamente.	Falta claridad en su descripción y por lo tanto hay problemas a la hora de respetarlas.
<b>3. Atractivo y motivación</b>	El alumnado se muestra muy activo en la realización del juego e interesado por el aprendizaje del mismo.	El alumnado se muestra distraído a veces y a veces pierde el interés.	El alumnado se muestra pasivo, aburrido y sin interés.
<b>4. Temporalización</b>	Es la adecuada para la comprensión del juego y su realización.	Es justa para la comprensión del juego pero se requiere más para la realización.	El tiempo no es el suficiente para la comprensión del juego ni para la realización del mismo.

<b>5. Distribución espacial</b>	La distribución espacial del alumnado en el juego facilita su desarrollo.	La distribución espacial del alumnado en el juego hace que surjan algunos problemas en el desarrollo.	La distribución espacial del alumnado en el juego hace que no se pueda desarrollar correctamente.
<b>6. Material (en caso de que se precise)</b>	Es duradero, fácil de manejar y ayuda a la realización del juego.	Es resistente pero no es muy necesario para jugar.	No es muy resistente ni necesario para la realización del juego.

---

Tabla 1. *Rúbrica para la evaluación del juego*